



从腾讯看巨头元宇宙布局： 虚拟社交与硬件成为两大 主线



1、百度、网易相继推出元宇宙应用：百度推出元宇宙办公&社交应用“希壤”，并在其中召开百度AI开发者大会；网易推出沉浸式会议系统“瑶台”；Meta正式推出“Horizon Worlds”。我们认为未来一年或将是元宇宙应用密集上线周期。社交将成为首选细分领域；硬件端，接下来VR/AR等一系列终端的推出，也将为用户提供更沉浸式的虚拟体验。

2、除百度、网易外，近期腾讯在元宇宙相关领域有较多布局：1月11日，手机QQ更新8.8.55版本，包体加入虚幻4引擎。这或意味着“超级QQ秀”（暂定名，即项目代号Z-PLAN）即将推出；根据36氪报道，腾讯拟收购黑鲨科技公司，黑鲨将整体并入腾讯PCG事业群，并由游戏手机业务转型为VR/AR硬件。

我们认为，至此腾讯在元宇宙领域的布局思路逐渐清晰：在应用层面，基于公司原有的强大社交体系，以虚拟社交+游戏为突破口；其二，投资硬件产品，从硬件终端寻求突破。

3、应用侧：升级QQ秀，以虚拟社交+游戏逐步布局元宇宙QQ秀原本是内置于QQ产品中的一个功能。此次将升级为“超级QQ秀”。“超级QQ秀”首次公开于2021年9月，天美总裁姚晓光直接带队，主打“游戏+社交”，其目标是打造一个庞大的开放式虚拟世界，未来可能面向多领域内容创作者开放合作渠道。11月底，“超级QQ秀”正式首测，近期UE引擎加入QQ包体。“超级QQ秀”或将在春节前后上线。

在元宇宙游戏领域，腾讯在MMO多人在线、UGC沙盒上均有所尝

试，但反响甚微。此次推出“超级 QQ 秀”，有望凭借 QQ 庞大的用户基数、年轻化的 Z 世代用户画像和沉淀多年的社交关系，补全虚拟社交和游戏领域缺口。

从资源禀赋来看，2012 年腾讯收购 Epic 游戏公司部分股权，提供虚幻引擎技术基础；2021 年 4 月姚晓光兼任 PGC 社交业务负责人，这款产品同时具备了天美高质量游戏爆款打造能力和 QQ 社交基因。

4、硬件侧：收购黑鲨，以 XR 硬件把握硬件入口机遇黑鲨科技主营游戏手机研发，在专业游戏手机市场占有最高份额。此次腾讯收购黑鲨，我们认为主要原因有 1) VR/AR 芯片技术储备：黑鲨拥有大量芯片和 AI 技术，同时积累了和高通合作、芯片后续调优经验；2) 深耕游戏领域，积累游戏用户数据和硬件适配经验；3) 腾讯此前与黑鲨有较多的合作。

风险提示：行业发展不及预期；行业竞争风险加剧；VR/AR 硬件发展不及预期；虚拟内容需求不及预期；政策监管风险

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_36069

